

## 15. Bucle WHILE nombre aleatori

### Objectiu

Escriu un programa que calculi un nombre aleatori sobre 10, després demana a l'usuari introduir un número i que això es produeixi fins que encerti.

Fer ús de `document.getElementById( )` per ensenyar el resultat al visor "L'has endevinat, el número és X".

### Documents a lliurar

- Fitxer HTML.

### Material i recursos

#### Presentacions

- MF1-IFCD02\_Intro-HTML5.pdf
- MF1-IFCD12\_Intro-JavaScript.pdf

### Criteris d'avaluació i realització UF1842

**C1:** Crear component programari mitjançant eines i llenguatges de guió utilitzant tècniques de desenvolupament estructurat.

CA1.1 En un supòsit pràctic, en el qual es demana crear i mantenir component programari a l'entorn del client mitjançant eines de desenvolupament i llenguatges de guió disposant de documentació de disseny detallat.

CA1.2 Relacionar la funcionalitat del component programari a desenvolupar amb les tècniques de desenvolupament estructurat estàndard per a complir la funcionalitat del component programari.

CA1.3 Formular estructures de dades i flux de control mitjançant llenguatges de guió segons la funcionalitat del component programari a desenvolupar.

CA1.4 Crear procediments i funcions adequats a la funcionalitat del component programari a desenvolupar utilitzant llenguatges de guió.